

**EFEKTIVITAS *WEBSITE GERMAN-GAMES.NET***  
**SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *E-LEARNING***  
**TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA JERMAN**  
**TOPIK *FAMILIE* KELAS XI SMAN 67 JAKARTA**



**Nurul Aulia**

**2615164065**

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**  
**2020**

## ABSTRAK

Nurul Aulia. 2020. Efektivitas Website German-Games.net Sebagai Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Topik Familie Kelas XI SMA Negeri 67 Jakarta. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data empiris tentang efektivitas *website german-games.net* sebagai media pembelajaran berbasis *e-learning* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman topik *Familie* kelas XI SMA Negeri 67 Jakarta. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *pretest posttest control group design* dan menggunakan uji analisis *Mann Whitney* pada taraf signifikansi 0,05%.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis, yang berupa tes rumpang dan memasang pilihan gambar dengan kosakata yang tepat. Instrumen tersebut sebelumnya telah diuji validitasnya dengan menggunakan rumus *Pearson Product Moment*, serta diuji reliabilitasnya menggunakan rumus *Kuder Richardson (KR)-20*. Pada pelaksanaan penelitian, instrumen tes digunakan sebagai bahan untuk *pretest* dan *posttest*, lalu diberikan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dengan perlakuan media *website german-games.net*, dan untuk kelas kontrol pembelajaran dilangsungkan dengan media konvensional.

Dari hasil penelitian diketahui *z*-hitung yang diperoleh sebesar -95. Nilai tersebut selanjutnya dibandingkan dengan tabel *z* untuk meninjau letak nilai yang berada di area kurva normal dengan data yang terpusat nilai mean 0. Taraf signifikansi yang digunakan adalah  $\alpha = 0,05\%$  dan  $dk = 29$ , yakni 1,96. Dari hasil penelitian diketahui bahwa hasil *z*-hitung lebih rendah dibandingkan dengan hasil *z*-tabel. Hal tersebut berarti hipotesis alternatif ditolak dan hipotesis nol diterima, sehingga kesimpulan yang ditarik adalah media pembelajaran *website german-games.net* tidak efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman topik *Familie* kelas XI SMA Negeri 67 Jakarta.

Kata Kunci: *e-learning*, *media website*, *kosakata*

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh

Nama : Nurul Aulia  
No. Reg. : 2615164065  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Efektivitas *Website German-Games.net* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Terhadap Penguasaan Kosakata Topik "*Familie*" Kelas XI SMAN 67 Jakarta

Telah berhasil dipertahankan dihadapan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta

### DEWAN PENGUJI

**Pembimbing I**



Dr. Ellychristina DH, M.Pd  
NIP. 196112231986032002

**Pembimbing II**



Dra. Azizah H Siregar, M.Pd.  
NIP. 196412181989032001

**Ketua Penguji**



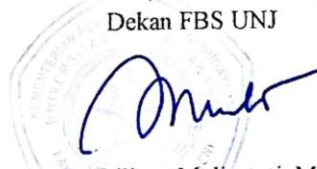
Uryadi, M.Pd.  
NIP. 197308052001121003

**Penguji II**



Dra. Santiaha, M. Pd.  
NIP. 196407081993032001

Jakarta, 22 Februari 2021  
Dekan FBS UNJ



Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd  
NIP 196805291992032001

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Nurul Aulia  
No. Reg. : 2615164065  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Efektivitas *Website German-Games.net* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Topik *Familie* Kelas XI SMAN 67 Jakarta.

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 22 Februari 2021



Nurul Aulia  
No. Reg. 2615164065



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini,

saya: Nama : Nurul Aulia  
NIM : 2615164065  
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa Jerman  
Alamat email : inuaulia98@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

✓ **Skripsi** ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**Efektivitas Website German-Games.net Sebagai Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Topik Familie Kelas XI SMAN 67 Jakarta**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 26 Februari 2021

Penulis

(Nurul Aulia)

## ZUSAMMENFASSUNG

**NURUL AULIA.** *Die Effektivität der German-Games.net Webseite als E-Learning Lernmedium zur Beherrschung des deutschen Wortschatzes für das Thema Familie Klasse XI SMAN 67 Jakarta.* Eine wissenschaftliche Abschlussarbeit zur Erlangung des Titels Sarjana Pendidikan. Deutschabteilung der Sprach- und Kunstfakultät der staatlichen Universität Jakarta. Dezember 2020.

Dank die Erfindung der Technologie verändert sich das Leben der Menschen viel besser. Die Technologien entwickeln sich heutzutage so rasant wie nie. Einige von ihnen haben auch das Potenzial, unsere Gesellschaft umfassend zu verbessern, sogar im Deutschunterricht. Zurzeit spielt die Technologie hervorragende Rolle für die Sprachfertigkeiten. Der Gebrauch von der Technologie sind nicht nur als Hilfsmittel, sondern auch als digitale Lernmedien.

Mit Hilfe von den digitalen Lernmedien können sowohl die Lehrer als auch die Schüler neue Wege zum Lernen finden. Die Lehrer brauchen nicht mehr als Lehrzentrum, sondern nur als Facilitator. Dies wirkt sich natürlich nicht nur auf den Lernprozess der Schüler aus, sondern kann sich auch auf die Lernergebnisse auswirken, die sie erzielen. Allerdings kann die Technologie die Rolle von Lehrern nicht ersetzen. Deshalb wird die Technologie nur als Hilfsmittel genutzt. Die Kombination von Computern und konventionellem Lernen brachte eine neue Erfindung hervor, die als *E-Learning* bezeichnet wird.

Durch *E-Learning* wird die Entdeckung des Wortschatzes von den Schülern als Lehrzentrum durchgeführt. *E-Learning* gibt den Schülern eine neue Alternative zum Lernen von Vokabeln, z.B beim Lernen mit Hilfe von Webseite. Das Lernen mit der Webseite *German-Games.net* bietet auch die Schüler andere Möglichkeit, selbständig zu lernen. Diese Webseite trainiert den Wortschatz intensiv zusammen mit vier anderen Sprachfertigkeiten, nämlich Hören,

Sprechen Lesen und Schreiben. Das gelernte Vokabular wird auch in der Form von Sätzen angewendet, so dass es im Text oder in der gesprochenen Form angewendet werden kann.

Die Webseite *German-Games.net* ist eine von den Medien, die zu elektronischem Lernen gehört. *German-games.net* ist eine alternative Lösung und innovative Lernmedien für die deutsche Sprache. Mit dieser Webseite können die Schüler überall durch ein Handy oder einen Laptop darauf zugreifen. Deshalb kann die Schüler das Lernen flexibel durchführen. Es wird auch ohne räumlich und zeitlich unbegrenzt laufen. Die Webseite kann auch den Lehrern helfen, die Beherrschung des Wortschatzes von ihren Schülern zu üben. Weil die Übungen, in der Einführungsphase, Festigungsphase, Transferübung und Anwendungsphase zur Verfügung gestellt werden. Die Übungen haben das Ziel, neue Wortschatz intensiver zu tranieren.

Das Lernen mit der *Webseite* wird auch als *E-Learning* genannt. *E-Learning* bezieht sich auf ein Medium, indem man einen Computer und eine Webseite als Lernmedien verwendet. Webseite wie *German-Games.net* ist eine der Anwendungen digitaler Lernmedien über den Internetzugang. Durch diese Website können die Schüler auf Themen zum Lernen der deutschen Sprache zugreifen, z. B. "Familie". Für die Bereitstellung des Lernens auf dieser Website werden illustrierte Bilder und Kurztexte verwendet, die Artikel mit Substantiven und Vokabeln sowie integriertes Audio auf einer Seite enthalten. So erhalten die Schüler beim Lernen des Themas "Familie" ein visuelles Erscheinungsbild in Form von Bildern von Familienmitgliedern, Familienarbeit und Haustieren.

Es gibt relevante Abschlussarbeit zu dieser Forschung, nämlich die Abschlussarbeit von Heros Satrio Wibowo mit dem Titel "*Efektivitas Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran E-learning*" und die Abschlussarbeit von I Wayan Kayun Suwastika mit dem Titel *Pengaruh E-learning Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*

*Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa.* Diese Forschungen sind relevant, weil sie zeigen, dass die *Webseite* als Medien von *E-learning* im Unterricht verwendet werden kann.

Das Zweck dieser Untersuchung ist es, die Effektivität der *Webseite German-Games.net* bei der Beherrschung des deutschen Wortschatzes für das SMA Thema der Familie der elften Klassen in der SMA Negeri 67 Jakarta zu messen. Dieses Forschungsergebnis kann auch als Referenz für die Lehrer benutzt werden, um neue Medien beim Lehren des Wortschatzes zu verwenden. Diese Forschung wurde an der SMAN 67 Jakarta im 1. Semester im August 2020 durchgeführt. In dieser Forschung wurde die quantitative Analyse als die Methode und *Pretest-Posttest Control Group Design* als der Entwurf der Forschung benutzt. Die Population der Forschung sind die Schüler in der Klasse XI, die Deutsch lernen, und die Probanden werden durch *Simple Random Sampling* gewonnen. In dieser Forschung gibt es zwei Variablen, nämlich: die unabhängige Variable (*Variable X*) und die abhängige Variable (*Variable Y*). Die Variable X ist die Benutzung der *Webseite German-Games.net* und die Variable Y ist die Beherrschung des Wortschatzes von Schülern.

In dieser Forschung wird der Test als Instrument benutzt, um die Daten vom Wortschatzergebnis von Schülern zu erheben. Das Instrument ist ein Ergänzungstest von Wortschatz. Um die Validität des Instruments zu wissen, wird *Pearson Product Moment* verwendet. Das Ergebnis zeigt, dass 35 von 65 Aufgaben valid sind. Anschließend wird die Reliabilität des Instruments mit KR-20 bestimmt. Die Probe des Instruments ist 0,912297 und zeigt, dass das Instrument valid ist.

Es gibt zwei Daten in dieser Forschung, nämlich die analysierten Daten von dem *Pretest* und *Posttest* der Schüler in der beiden Klasse. Der *Pretest* und *Posttest* werden in die experimente



und Kontrolle Klasse durchführen. Um die Hypothese zu prüfen, werden die Daten von den beiden Klassen mit dem *Mann Whitney* analysiert.

Zum Analysieren der Daten wird *Mann Whitney* auf Signifikanzgrad 0,05 verwendet. Nachdem die Daten von dem *Pretest* und von dem *Posttest* der Schüler von den beiden Klassen analysiert wurden, zeigt das Ergebnis, dass das durchschnittliche Testergebnis von den Schülern in der Experiment- und Kontrolle Klasse -95 ist und Z-Table ist 1,96.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass es keine Effektivität von der Webseite *German-Games.net* bei Beherrschung der deutschen Wortschatz zum Thema "Familie" für die SMA Schüler Klasse XI gibt. Das Ergebnis dieser Forschung zeigt, dass das Lernergebnis des Wortschatzes von den Schülern niedriger als der Z-Table ist. Das heißt, die geprüfte Hypothese lautet, dass die Webseite *German-Games.net* nicht effektiv im Deutschunterricht ist, vor allem in Bezug auf den Wortschatz.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT karena atas kasih sayang, karunia, serta pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul **“Efektivitas Website German-Games.net Sebagai Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Jerman Topik *Familie* Kelas XI SMA Negeri 67 Jakarta”** disusun guna memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar S1 Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman.

Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tentu tak terlepas dari doa, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyelesaian skripsi ini, diantaranya Ibu Dr. Ellychristina Hutubessy, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Bahasa Jerman sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi I serta Ibu Dra. Azizah Hanoum Siregar, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi II, yang telah meluangkan banyak waktunya untuk mengarahkan, membimbing, memotivasi, menyemangati serta memberikan masukan dan saran selama proses penyusunan skripsi ini berlangsung. Ibu Dra. Erna Triswantini, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan beragam informasi, nasihat, bimbingan, serta dukungan yang besar selama proses perkuliahan berlangsung. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman yang telah berjasa mendidik dan mengajarkan berbagai hal berharga sepanjang perkuliahan, baik berupa keilmuan bahasa Jerman, maupun hal-hal kebajikan lain yang akan bermanfaat di kemudian hari. Tak lupa ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada Ibu Dra. Neni Juhaeni selaku Guru Bahasa Jerman SMAN 67 Jakarta, serta siswa kelas XI SMAN 67 Jakarta Tahun Ajaran 2019/2020 yang telah membantu mewujudkan dan memberikan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian daring ini dalam situasi pandemi Covid-19. Kepada kedua orang tua yang tak pernah berhenti memberikan doa-doa terbaik, motivasi yang sangat besar, serta semangat untuk penulis dalam menyelesaikan proses studi S1. Serta kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namun tidak mengurangi rasa terima kasih penulis atas kebaikan dan jasa yang telah diberikan.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan penelitian ini terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan terbuka. Selanjutnya, semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Terima kasih.

Jakarta, 28 November 2020

Penulis

NA

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>iv</b>
<b>ZUSAMMENFASSUNG.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teoritis.....	10
1. Pembelajaran Kosa Kata .....	10
1.1. Definisi Kosa Kata .....	10
1.2. Pembelajaran Kosa Kata .....	13
2. Media Pembelajaran.....	15
2.1. Definisi Media .....	15
2.2. Internet Sebagai Media Pembelajaran .....	19
2.3. Media Website <i>German-games.net</i> .....	21
3. Pembelajaran <i>E-learning</i> .....	29
3.1 Pembelajaran <i>E-learning</i> .....	29

3.2 Pembelajaran <i>E-learning</i> Berbasis <i>Website</i> .....	34
3.3 Pembelajaran Bauran ( <i>Blended Learning</i> ).....	38
4. Efektivitas Pembelajaran .....	44
4.1 Efektivitas Pembelajaran Bahasa Asing .....	44
4.2 Taraf Ukur Efektivitas Pembelajaran Bahasa Asing .....	51
B. Penelitian yang Relevan.....	53
C. Kerangka Berpikir.....	54
D. Hipotesis Penelitian .....	56

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Tujuan Penelitian .....	58
B. Jenis Penelitian.....	58
C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	58
1. Waktu Penelitian.....	58
2. Tempat Penelitian .....	59
D. Desain Penelitian .....	59
E. Metode Penelitian .....	60
F. Populasi dan Sampel .....	60
1. Populasi.....	60
2. Sampel.....	60
G. Variabel Penelitian.....	60
1. Variabel Bebas .....	61
2. Variabel Terikat .....	61
H. Definisi Konseptual .....	61
I. Definisi Operasional .....	62
1. Tahap Pemberian Tes Awal ( <i>Pretest</i> ).....	63
2. Tahap Perlakuan ( <i>Treatment</i> ) .....	63
3. Tahap Tes Akhir ( <i>Posttest</i> ).....	65
J. Instrumen Penelitian .....	65
K. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	65
1. Validitas .....	65
2. Reliabilitas .....	65

L. Teknik Analisis Data.....	66
M. Hipotesis Statistik .....	68

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data.....	69
B. Hasil Pengujian Hipotesis .....	73
C. Keterbatasan Penelitian.....	75

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	77
B. Implikasi .....	78
C. Saran .....	

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>80</b>
----------------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pedoman Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Setelah Uji Coba

Tabel 3. Data Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Tabel 4. Data Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Tabel 5. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* dengan Uji *Liliefors*

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Instrumen Penelitian Sebelum Uji Coba

Lampiran 2 : Instrumen Penelitian Setelah Uji Coba

Lampiran 3 : RPP Bahasa Jerman Daring Topik *Familie* Kelas Eksperimen

Lampiran 4 : RPP Bahasa Jerman Daring Topik *Familie* Kelas Kontrol

Lampiran 5 : Hasil Uji Validitas Instrumen

Lampiran 6 : Hasil Uji Reliabilitas Instrumen dengan *KR-20*

Lampiran 7 : Hasil Uji Hipotesis dengan *Mann Whitney*

Lampiran 8 : Hasil Uji Normalitas dengan *Liliefors*

Lampiran 9 : Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 10 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian